

G L O B A L
게임산업
TREND

September 2010
1st Issue



North America

4

- 세계 모바일 애플리케이션 시장 규모, 2013년 150억 달러 이를 것
- 소셜 게임 시장, 과열 경쟁으로 성장세 둔화될 것
- 소셜 게임 시장, 여전히 성장 잠재력 높아-Facebook 소셜 게임 이용자 설문 결과
- EA, Android용 게임 개발 적극 추진 계획
- Zynga, 헤비 유저 대상 플래티넘 서비스 출시
- Apple, 소셜 게임 앱 'Game Center'를 통해 휴대용 게임기 시장 공략
- 북미/유럽 MMOG 시장 규모, 2014년 20억 달러 전망
- 美 로드아일랜드주, 지역 주민 채용 게임 업체에 7,500만 달러 지원

Europe

13

- Microsoft의 Silverlight 기술 적용한 다중접속(MMO) 웹 게임 등장
- 독일 온라인 게임 전문가들, 새 온라인 게임 기업 설립 주목
- 동유럽 소셜 게임 시장 개화 본격 진행
- Zynga, 독일 HTML5 기반 게임 툴 업체 Dextrose 인수
- 영국 게임 업계, 정부에 기능성 게임 개발 지원 촉구

Asia

20

Japan

- Hitachi의 'Game Cloud Service', 소셜 게임 업체들에게 호평
- CrowdStar, Drecom과의 제휴 통해 일본 소셜 게임 시장 진출
- DeNA, 라이벌사 GREE의 미투 전략에 강력한 대응 조치
- 美 벤처 캐피탈 DCM과 Incubate Fund, 신생 게임 개발사에 1,200만 달러 투자
- 게임과 교육의 접목, 학습에 긍정적인 효과 낳아

China

- 중국, 8월 중 신작 온라인 게임 53종 출시, 전년 동기 대비 20% 증가
- 중국 3D 온라인 게임 화면 품질에서 한국 게임 뛰어 넘어
- 중국 온라인 게임 종합지수 순위(9월 26일 현재)
- Shanda, 'Dragon Nest' 개발사 Eyedentity Games 인수

Others

- NC소프트, PopCap 게임 아시아 퍼블리싱 담당
- Disney, 인도 모바일 게임 시장 진출

South America

38

- Ubisoft, 브라질 내 게임 개발 활동 축소

North America

- 세계 모바일 애플리케이션 시장 규모, 2013년 150억 달러 이를 것
- 소셜 게임 시장, 과열 경쟁으로 성장세 둔화될 것
- 소셜 게임 시장, 여전히 성장 잠재력 높아-Facebook 소셜 게임 이용자 설문 결과
- EA, Android용 게임 개발 적극 추진 계획
- Zynga, 헤비 유저 대상 플래티넘 서비스 출시
- Apple, 소셜 게임 앱 'Game Center'를 통해 휴대용 게임기 시장 공략
- 북미/유럽 MMOG 시장 규모, 2014년 20억 달러 전망
- 美 로드아일랜드주, 지역 주민 채용 게임 업체에 7,500만 달러 지원

세계 모바일 애플리케이션 시장 규모, 2013년 150억 달러 이를 것

■ 독일 모바일 시장 전문 조사업체 Research2guidance에 따르면, 세계 모바일 애플리케이션 시장 규모는 2013년 150억 달러에 이를 것으로 전망됨

- ▶ 2009년 애플리케이션 시장 규모는 17억 달러였으며, 2010년은 상반기 시장 규모만 22억 달러를 넘어선 것으로 조사됨
 - 애플리케이션 다운로드 수는 2009년 31억 건에 달했으며, 2010년 상반기에는 39억 건 기록
- ▶ Research2guidance는 모바일 애플리케이션 급성장의 요인으로 Apple의 App Store, Android Market과 더불어 Nokia의 Ovi Store, Blackberry의 App World 등 여러 모바일 앱 시장이 활성화되고 있기 때문이라고 지적함
 - 앱 시장 활성화의 원인은 세계의 스마트폰 이용자가 빠른 속도로 증가하고 있기 때문임.
 - 2009년 약 1억 명이었던 스마트폰 이용자는 2013년 10배에 해당되는 10억 명에 이를 것으로 추정
- ▶ 또한 향후 모바일 앱 시장은 기업용, 헬스케어 등의 니치 앱 마켓이 성장할 것으로 전망

<2010년의 세계의 스마트 폰 애플리케이션의 시장>

구분	2009년	2010년 상반기(1월~6월)
애플리케이션 시장 규모	17억 달러	22억 달러
애플리케이션 다운로드 수	31억 건	39억 건

- ▶ 한편, 앱스토어 업체 GetJar가 지난 3월 발표한 조사 결과에 따르면, 2012년 모바일 애플리케이션 시장 규모는 175억 달러에 이를 것으로 전망됨

일자: 2010년 8월 21일

출처: <http://jp.techcrunch.com/archives/20100820smartphone-applications-market-size/>

소셜 게임 시장, 과열 경쟁으로 성장세 둔화 될 것

■ 대중화 단계에 이른 소셜 게임, 성장세 둔화 전망

- ▶ 인기 캐주얼 게임업체 PopCap의 Jason Kapalka CCO는 SNS 기반 소셜 게임 시장의 성장세가 둔화될 것으로 전망하면서 소셜 게임의 황금기는 끝났다고 주장함
 - Kapalka는 "소셜 게임은 이제 시장 초기 단계를 넘어 대중적인 단계에 이르렀다"면서, "소셜 게임이라는 장르는 남아있겠지만, 이제는 독특한 소셜 게임이 인기를 끄는 시기는 끝났다"고 언급
- ▶ Kapalka의 주장인 즉, 신생 업체의 잇단 시장 진출과 과도한 수익 추구 탓에 성장 둔화가 불가피하다는 것임
 - Kapalka는 "MMO 시장에서도 'World of Warcraft'의 인기로 유사한 게임들이 대거 출시됐지만, 대부분 실패했다"면서, "소셜 게임에서도 같은 현상이 되풀이될 것으로 예상된다"고 언급
- ▶ Kapalka는 또한 더 이상 소셜 게임 특유의 참신함을 기대하기는 어려울 것이며, 바이럴 마케팅만에 의존하는 것도 한계가 있음을 지적함
 - 소셜 게임 특유의 전염성이 다소 퇴색되면서 게임 업체들은 광고 마케팅이나 양질의 콘텐츠 등을 통해 유저를 끌어 모아야 하는 상황에 놓였다면서, 앞으로 소셜 게임 시장은 치열한 경쟁시장이 될 것으로 전망함
- ▶ 아울러 Kapalka는 앞으로 소셜 게임 시장보다는 캐주얼 게임이 새로운 메인스트림으로 자리잡을 것으로 진단함
 - Kapalka는 "캐주얼 게임은 현재 iPhone, Facebook, Nintendo Wii 등 다양한 플랫폼에서 큰 인기를 끌고 있다"면서 "향후 게임 시장의 메인스트림으로 자리잡을 것"이라고 주장함
 - PopCap은 소셜 게임보다는 캐주얼 게임 서비스에 주력해 왔으며, Facebook 외에도 다양한 플랫폼 창구를 확보해 나가고 있음

일자: 2010년 9월 8일

출처:

<http://www.joystiq.com/2010/09/08/popcap-cco-facebook-gamings-golden-era-may-be-at-an-end/>

소셜 게임 시장, 여전히 성장 잠재력 높아-Facebook 소셜 게임 이용자 설문 결과

■ Facebook 이용자의 절반 이상, 소셜 게임 이용한 적 있어

- ▶ 시장조사기관 Lightspeed Research가 북미권 이용자를 대상으로 실시한 설문에 따르면, Facebook의 이용자(18세 이상) 가운데 53%가 소셜 게임을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났으며, 이 가운데 19%가 스스로 소셜 게임에 중독되었다고 응답함
 - 여성 응답자의 75%가 Facebook 계정을 보유 중인 것으로 나타났으며(남성은 63%), 여성 응답자의 21%가 소셜 게임에 중독되었다고 응답함(남성은 17%)
 - 젊은 이용자의 경우 Facebook 게임에 더 중독된 것으로 나타남. 18세~34세 이용자의 22%가 소셜 게임에 중독됐다고 응답했으며, 35세~54세는 18%, 55세 이상은 15%로 응답
 - 일주일에 2개 이상 소셜 게임을 동시에 즐기는 이용자는 63%에 달했으며, 응답자의 14%는 5개 이상의 소셜 게임을 동시에 즐기고 있는 것으로 나타남
 - 소셜 게임 이용 시간에 관한 질문에 대해서는 63%가 30분 미만이라고 응답했으며, 30분 이상 1시간 미만은 27% 나타내, 총 응답자의 92%가 1시간을 넘기지 않는 것으로 나타남
- ▶ 한편, 소셜 게임 시장에 대해 일각에서는 이미 과열된 시장이라고 보는 진단도 있지만, Speedlight는 자체 조사 결과를 근거로 소셜 게임 시장을 아직도 성장 잠재력이 높은 시장이라고 평가함
 - Lightspeed는 소셜 게임 이용자가 빠른 속도로 증가하고 있다고 지적하면서, 이용자의 65%가 지난해 처음 소셜 게임을 이용하기 시작했다고 응답함. 또한 13%는 지난달부터 이용하기 시작한 것으로 나타남
 - 광고주에게도 소셜 게임을 새로운 기회로 작용하고 있음. 이용자의 39%는 게임 머니 획득을 위해 광고/마케팅 등에 참여할 의사가 있는 것으로 나타남

일자: 2010년 9월 13일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/30391/Study_53_Of_Facebooks_Users_Have_Played_Social_Games_19_Addicted.php

EA, Android용 게임 개발 적극 추진 계획

■ 게임 업계의 대표주자 EA, Android 시장에 주목

- ▶ EA의 Eric Brown CFO가 Deutsche Bank 2010 컨퍼런스에서 “2014년이면 Android가 스마트폰 시장의 25% 이상을 점유할 것으로 예상된다”면서, “EA도 이에 발맞춰 Android용 게임 개발에 적극적으로 나서겠다”고 발표해, 관련 업계의 이목이 집중되고 있음
- ▶ OpenFeint, id Soft 등의 게임 개발사들이 Android 게임 시장 진출을 공표한 바 있긴 하지만, 전통 게임의 대표주자인 EA가 공개적으로 Android 참여를 선언한 것은 향후 모바일 게임 시장에 큰 영향을 미칠 것으로 전망됨
 - 특히 Android 기반 디바이스 게임의 퀄리티와 종류는 급격히 증가할 것으로 전망됨

■ Android, 스마트폰 OS 시장 2위 등극 예상

- ▶ 시장조사기관 Gartner는 Android가 2010년 말이면 스마트폰OS 2위를 차지할 것으로 전망함
 - 2009년 말 기준 스마트폰 OS 시장 점유율 순위는 Symbian(46.9%), Blackberry(19.9%), iOS(14.4%), Window Mobile(8.7%), Android(3.9%) 순이었음
 - 2010년 말 기준 Symbian(40.1%), Android(17.7%), Blackberry(17.5%), iOS(15.4%), Window Mobile(4.7%) 순위가 예상됨
 - ※ 한편, Gartner는 2014년 Android의 시장 점유율을 29.6%로 높게 전망함

일자: 2010년 9월 15일

출처: <http://www.casualgaming.biz/news/30456/EA-readies-for-the-rise-of-Android>

<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1009/13/news032.html>

Zynga, 헤비 유저 대상 플래티넘 서비스 출시

■ 광고 배제, 가상 아이템 구매 금액 한도 늘린 Zynga의 Platinum Purchase Program

- ▶ 소셜 게임 업체 Zynga가 가상 머니와 이이템 구매에 지출액이 높은 헤비 유저를 대상으로 Platinum Purchase Program을 출시함
- ▶ Platinum Purchase Program은 최소 구매 단위가 500달러이며, 사이트와 게임 내에 광고를 배제한 채 서비스를 제공함
 - 현재 Facebook에서는 가상 화폐 구매 단위가 1회 200달러로 정해져 있음
- ▶ Zynga의 Platinum Purchase Program에 가입하면, 광고가 삽입되지 않지만, 이용자가 보너스 가상 화폐를 원한다면 선택적으로 광고를 클릭할 수도 있음
 - 또한 친구들에게 이 프로그램을 추천하면 더 많은 가상 화폐를 받게 됨
- ▶ 현재 소셜 게임 업체들에겐 소위 'Whale'이라 불리는 헤비 유저층이 매출 성장에 기여하는 바가 더 큼. 이번 Zynga의 Platinum Purchase Program도 이러한 취지에서 비롯된 것으로 평가됨

일자: 2010년 9월 10일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/30362/Zynga_Offering_Platinum_Purchase_Program_For_Big_Spenders.php

Apple, 소셜 게임 앱 'Game Center'를 통해 휴대용 게임기 시장 공략

■ Apple, 소셜 게임 애플리케이션 'Game Center' 런칭

- ▶ Apple은 지난 9월 1일 소셜 게임 애플리케이션인 'Game Center'를 iOS 4.1버전으로 업데이트한다고 발표함
 - 이에 따라 iPod, iPhone, iPad 이용자들은 'Game Center'를 통해 전세계 Apple 단말 이용자와 게임을 즐길 수 있게 됨
 - 이용자들은 iOS 4.1을 업데이트 하면 'Game Center'가 자동으로 단말에 설치되며, 펌웨어를 업그레이드하면 바로 게임 애플리케이션이 추가됨
- ▶ 'Game Center'는 Xbox Live와 유사한 기능을 제공하는 애플리케이션으로 Apple 이용자들은 친구들과 같이 게임을 하거나 매치메이킹 시스템이 정해준 상대와 게임을 즐길 수 있음. 또한 친구들이 구매한 게임 앱이 공유되어 앱 구매에 도움이 되며, 플레이어들의 승패 기록과 성취 목록도 확인할 수 있음

■ Apple, 'Game Center'통해 휴대용 게임기 시장 점령

- ▶ Apple의 발표에 따르면, 휴대용 게임기 시장의 50% 이상을 Apple이 점유하고 있다고 함
 - iOS가 탑재된 iPod, iPhone, iPad의 판매량은 약 1억 2,000만대이며, 이 수치는 휴대용 게임기 대표 제품인 Nintendo DS, PSP 판매량 보다 많음
- ▶ Apple은 이번 'Game Center'를 통해 소셜 게임을 강화, 휴대용 게임기 시장에서의 입지를 확고히 다지겠다는 의지를 피력함

일자: 2010년 9월 1일

출처: <http://www.casualgaming.biz/news/30424/Game-Center-to-launch-with-iOS-41>

북미/유럽 MMOG 시장 규모, 2014년 20억 달러 전망

■ 북미, 유럽 지역 가입제 기반 MMOG 시장, 2009년 16억 달러 달해

- ▶ 시장조사기관 Screen Digest는 북미, 유럽 지역의 가입제 기반 MMOG 시장 규모가 2014년 20억 달러에 이를 것으로 전망함
 - 2008년에는 14억 달러, 2009년에는 16억 달러를 기록한 북미, 유럽 지역 MMOG 시장은 가입자 규모 역시 향후 5년간 연평균 4.9%의 성장세가 나타날 것으로 전망됨(2010년 가입자 수는 1,300만 명임)
- ▶ 이렇게 낙관적인 시장 전망 수치에도 불구하고 지난해 이용자 당 평균 매출은 약 10% 정도 하락함
- ▶ 게다가 MMOG시장은 매우 세분화되어 있어, 대부분의 게임들은 20만 명의 가입자를 확보하기도 어려운 상황에서 대형 게임과도 경쟁해야 하는 실정임
 - MMOG의 대표주자인 Activision Blizzard의 WOW가 북미, 유럽 지역 MMOG 시장의 56%를 차지하고 있음

일자: 2010년 9월 24일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/30612/Study_Subscription_MMO_Revenues_To_Reach_Nearly_2_Billion_In_2014.php

로드아일랜드주, 지역 주민 채용 게임 업체에 7,500만 달러 지원

- 미국 로드아일랜드(Rhode Island)주, 게임 업체가 지역 주민 채용하면, 투자금 지원
 - ▶ 미국 북동부에 위치한 로드아일랜드 주정부는 게임 개발사인 38 Studio가 2011년까지 지역 주민 250명을 채용하면 6,400만 달러(740억 원)의 투자금을 지원하기로 함. 또한 2012년까지 200명을 더 채용하면 900만 달러(126억 원)를 추가 지원할 계획임
 - 로드아일랜드정부의 이러한 제안을 받아들여 38 Studio는 본사를 보스턴에서 로드아일랜드의 프로비던스로 옮김
 - ▶ 로드아일랜드 주정부의 이러한 정책은 높은 실업률을 해소하기 위한 방안. 앞으로도 전도유망한 엔터테인먼트 업체 유치는 계속될 것(로드아일랜드의 실업률은 11.8%로 네바다, 미시간, 캘리포니아에 이은 4위)
 - ▶ 38 Studio는 온라인 게임 개발사로 현재 자사 첫 번째 게임인 'Kingdom of Amalur Reckoning'을 개발하고 있음

일자: 2010년 9월 2일

출처:

<http://www.joystiq.com/2010/09/02/rhode-island-treasurer-seeks-to-block-75m-loan-to-38-studios/>

Europe

- Microsoft의 Silverlight 기술 적용한 다중접속(MMO) 웹 게임 등장
- 독일 온라인 게임 전문가들, 새 온라인 게임 기업 설립 주목
- 동유럽 소셜 게임 시장 개화 본격 진행
- Zynga, 독일 HTML5 기반 게임 툴 업체 Dextrose 인수
- 영국 게임 업계, 정부에 기능성 게임 개발 지원 촉구

Microsoft의 Silverlight 기술 적용한 다중접속(MMO) 웹 게임 등장

■ 독일 온라인 게임 퍼블리셔 BigPoint는 독일 게임 개발사 Chimera Entertainment가 개발한 Silverlight 기반 MMO 무료 웹 게임 'Warstory: Europe In Flames'를 서비스한다고 발표

- ▶ 이 게임은 인터넷 브라우저 내에서 동영상이나 게임 등 멀티미디어 콘텐츠를 구현하게 해 주는 Microsoft의 Silverlight 기술을 적용해 제작된 최초의 웹 게임
 - 제2차 세계대전을 배경으로 미군과 소련군의 유럽 전투를 소재로 한 전략 시뮬레이션 게임으로 실시간 전투도 가능함.
 - 플레이어는 미국이나 소련군의 입장이 되어 독일측 주축국과 전투를 벌여 유럽을 해방시켜야 함
- ▶ 웹 게임 개발 도구로서의 Silverlight 기술의 잠재성 주목
 - BigPoint와 Chimera Entertainment는 웹 브라우저 상에서 풍부하고 다양한 콘텐츠를 많은 플레이어가 동시에 즐길 수 있는 게임을 개발하기 위해 Silverlight가 최선의 기술이었다고 밝혀
 - 이 게임 개발을 위해 Microsoft가 개발사인 Chimera Entertainment에 기술 지원을 제공
 - 1억 4,000만 명의 회원을 보유한 BigPoint는 2011년 초까지 Silverlight 기반의 웹 게임을 추가 론칭할 계획
 - 인터넷 환경의 한계로 주로 큰 움직임이 없는 정적인 디자인이 주류이던 웹 게임이 최근 멀티미디어를 도입해 화려하고 역동적으로 진화하는 가운데, 이 시장을 겨냥한 Adobe의 Flash와 Microsoft의 Silverlight 기술의 경쟁도 격화될 전망

일자: 2010년 9월 21일

출처:

<http://www.chimera-entertainment.de/en/press/press-releases/97-bigpoint-mmo-utilizes-microsoft-silverlight-to-bring-unprecedented-quality-to-browser-based-gaming>

독일 온라인 게임 전문가들, 새 온라인 게임 기업 설립 주목

■ Runes of Magic으로 유명한 독일의 온라인 게임 업체 Frogster Interactive의 임원들이 무료 온라인 게임 전문 기업 Neonga를 설립해 주목

- ▶ Frogster의 마케팅 담당 임원 Rolf Kloppel과 연구개발 담당 임원 Benjamin Kaiser는 최근 회사를 떠나 Neonga라는 온라인 게임 기업 설립
 - 이 회사는 유럽 시장을 상대로 부분유료화 방식 MMORPG의 개발 및 운영, 마케팅 등에 주력할 계획
- ▶ 그 외에 Frogster 출신 주요 임원들이 추가로 Neonga에 합류할 것으로 보임
 - 이는 독일 온라인 게임 서비스 업체 Gameforge가 Frogster를 인수해 통합 작업을 벌이는 과정의 여파로 풀이됨
 - Frogster는 Gameforge와 합병 절차를 진행하며 많은 수의 임원들을 내보냈음
 - 독일의 대표적 온라인 게임 서비스 업체 Gameforge가 경쟁사 Frogster를 인수하고, Frogster 출신 임원들이 새 온라인 게임 기업을 설립하면서 독일 온라인 게임 시장이 더욱 활성화될 것으로 전망됨

일자: 2010년 9월 23일

출처:

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-09-23-former-frogster-execs-to-launch-new-free-to-play-business>

동유럽 소셜 게임 시장 개화 본격 진행

■ 동유럽 지역에서 활동하는 소셜 게임 서비스 기업 i-Jet Media가 최근 미국 Playdom과 퍼블리싱 계약을 맺는 등 러시아와 동유럽 지역에서 소셜 게임 바람이 서서히 불고 있음

- ▶ i-Jet Media는 최근 디즈니에 인수된 미국 소셜 게임 개발사 Playdom과 게임 퍼블리싱 및 저작권 침해 방지 공동 노력을 위한 계약을 체결
 - i-Jet Media는 'Social City'와 'Wild Ones' 등 Playdom의 주요 게임을 러시아와 동유럽 시장에 소개할 계획
 - i-Jet Media 설립자 Alexey Kostarev는 "미국 소셜 게임 시장은 성숙기에 접어들고 있는 상황에서 러시아와 유럽 시장은 소셜 게임 기업에 새로운 기회를 열어줄 것"이라고 전망
 - 다만 유럽과 러시아는 다양한 언어와 국가로 나뉘어져 있어 지역마다 유력한 로컬 소셜 네트워크 서비스들이 존재하는 것이 차이라고 언급
- ▶ i-Jet Media와 Playdom은 동유럽 지역에서의 게임 저작권 침해에 대해서도 공동 대응할 계획
 - 두 회사는 다른 게임을 베낀 게임이나 불법 복제된 게임이 시장에 발붙이지 못 하도록 시장 모니터링과 저작권 침해 행위 확인, 주요 소셜 네트워크 서비스와의 협력 강화에 나설 계획
 - Playdom의 게임들을 러시아 및 동유럽의 주요 소셜 네트워크 서비스에 동시 출시해 다른 개발사들의 저작권 침해 행위를 막는 방안도 추진 중
 - 한편 러시아의 주요 소셜 네트워크 서비스들도 최근 잇달아 소셜 게임 개발 및 런칭에 나설 계획
 - Moy Mir, Odnoklassniki 등 러시아 주요 소셜 네트워크 서비스들이 소셜 게임을 앞세워 시장 경쟁에 나섬
 - 올해 러시아 소셜 게임 시장 규모는 1억 3,000만 달러에 이를 전망

일자: 2010년 9월 23일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/30546/QA_Russian_Publisher_Talks_Eastern_European_Expansion_For_Social_Games.php

Zynga, 독일 HTML5 기반 게임 툴 업체 Dextrose 인수

■ Zynga, 플랫폼 다각화 및 유럽 시장 진출 위해 Dextrose 인수

- ▶ 세계 최대 소셜 게임 업체 Zynga가 독일 HTML5기반 게임 개발툴 업체 'Dextrose' 인수를 발표함
 - 이번 인수는 Dextrose가 보유한 웹기반 소셜 게임 플랫폼 기술 확보를 위한 것으로 평가되고 있음
 - Dextrose가 지난 4월 출시한 웹기반 소셜 게임 개발 플랫폼 'Aves' 엔진은 플러그인 기술 없이도 동적인 웹브라우저용 게임을 개발하는 일종의 SW 개발 도구(SDK)임
- ▶ Zynga는 이번 인수를 통해 그동안 문제가 되어왔던 게임 그래픽 문제를 해결할 수 있을 것으로 보임
 - Zynga의 인기 게임인 'Farmville'은 질 낮은 그래픽 때문에 비판 받아왔음. 앞으로 'Aves' 엔진을 통해 Zynga의 그래픽 기술이 탄력을 받을 것이라고 평가되고 있음
 - 모바일 시장 진출을 통한 게임 플랫폼 다각화와 유럽 시장 진출을 위한 포석으로 풀이됨
- ▶ 아울러 HTML5 표준 기반 기술에 투자해 모바일 시장 진출, 게임 플랫폼 다각화를 모색할 것이라는 진단도 대두되고 있음. 최근 Zynga는 SNS 뿐 아니라 iPhone, Android용 게임도 개발 중임
 - Aves 엔진은 HTML5 기반 게임을 제작하기 때문에 일반PC용 웹브라우저 뿐 아니라 iPhone Safari를 비롯한 다양한 모바일 브라우저에서도 구동이 가능함
- ▶ 또한 이번 인수를 유럽 지역에 거점을 마련하기 위한 움직임으로 진단하는 견해도 있음
 - 최근 Zynga는 중국의 XPD Media, 일본의 Unoh 등 지역별 거점을 마련하고 있음

일자: 2010년 9월 24일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/30615/Zynga_Expands_To_Europe_With_Purchase_Of_Engine_Developer_Dextrose.php

영국 게임 업계, 정부에 기능성 게임 개발 지원 촉구

■ 영국 게임산업협회(TIGA)는 영국 연립정부에 교육 및 학습용 비디오 게임 개발에 대한 지원 확대 요청

- ▶ 최근 미국 오바마 대통령이 과학기술 및 수학 등에 대한 관심을 높일 수 있는 교육용 게임 경진대회를 개최기로 한 것을 계기로 영국 정부도 교육 및 학습용 비디오 게임에 대한 지원을 확대할 것을 촉구
 - TIGA는 영국 게임 개발자의 5분의 1이 기능성 게임이나 교육용 게임 개발 작업을 하고 있으며 Blitz Games, Caspian, PIXELearning 등의 개발사와 Learning Without Frontiers 등의 민간 기관들이 교육과 게임을 결합하기 위한 노력을 활발히 하고 있다고 소개
 - Richard Wilson TIGA CEO는 "정부와 의회의 정책 결정자들이 게임의 교육적 가능성을 이해하고 학습과 게임을 연결할 수 있는 방안을 찾을 수 있도록 지원할 것"이라고 밝혀
- ▶ TIGA는 영국 내 게임 산업 위상 강화 및 대정부 영향력 확대 작업 적극 나서
 - 영국 게임계가 기능성 게임 활성화를 통해 게임에 대한 인식을 개선하는 한편 기능성 게임에 대해 정부가 새로운 성장 동력으로서 관심을 가져 줄 것을 촉구
 - 한편 TIGA는 게임 산업은 영국 내 고용 창출 잠재력이 가장 큰 산업 중의 하나이므로 유보된 게임 산업에 대한 세제 혜택 등을 조속히 실시해야 한다고 주장하는 등 다양한 대정부 활동 벌이고 있음

■ 이에 앞서 미국 오바마 대통령은 공교육 개혁의 일환으로 미국 학생들에게 과학기술과 엔지니어링, 수학 (STEM) 등에 대한 관심을 높일 수 있는 교육용 게임 경진대회 'National STEM Video Game Challenge' 개최를 선언

- ▶ 최근 미국은 국가 경쟁력을 유지하기 위해 과학기술과 수학 분야를 중심으로 창의적 인재 육성을 위한 교육 개혁에 총력을 기울이는 상황
 - National STEM Video Game Challenge는 STEM에 대한 관심을 환기하고 학생들에게 동기를 부여하기 위한 방법의 하나로 실시됨
 - 이 대회는 중학생들을 대상으로 하는 Youth Prize와 개발자 및 대학생을 대상으로 하는 Developer Prize 두 부분으로 진행되며 총 상금은 각각 5만 달러와 10만 달러
 - 교육 개혁을 위한 비영리기구인 Joan Ganz Cooney Center와 기능성 게임 퍼블리셔 E-Line 이 주관하고 AMD와 미국 엔터테인먼트소프트웨어협회(ESA)가 후원

▶ 오바마 대통령도 게임 가능성에 주목

- 오바마 대통령은 대회 개최를 선언하며 “미국의 향후 성패는 미국이 발견과 혁신의 엔진 역할을 계속 할 수 있느냐에 달려있다”고 강조
- 이번 대회 개최는 교육 개혁에 관심 많은 오바마 대통령이 평소 비디오 게임을 청소년들의 학업을 방해하는 장애물로 자주 거론했던 것에 비추어 의외의 행보로 평가되며 그만큼 게임의 긍정적 기능에 대한 미국 사회 내 인식이 커진 것으로 풀이됨

일자: 2010년 9월 17일

출처: <http://www.tiga.org/PressReleaseDetail.aspx?id=c18f7e3a-fb41-4ebf-90ab-d2601acd9842>

<http://www.stemchallenge.org/youthprize/Default.aspx>

Asia

Japan

- Hitachi의 'Game Cloud Service', 소셜 게임 업체들에게 호평
- CrowdStar, Drecom과의 제휴 통해 일본 소셜 게임 시장 진출
- DeNA, 라이벌사 GREE의 미투 전략에 강력한 대응 조치
- 벤처 캐피탈 DCM과 Incubate Fund, 신생 게임 개발사에 1,200만 달러 투자
- 게임과 교육의 접목, 학습에 긍정적인 효과 낚아

China

- 중국, 8월 중 신작 온라인 게임 53종 출시, 전년 동기 대비 20% 증가
- 중국 3D 온라인 게임 화면 품질에서 한국 게임 뛰어 넘어
- 중국 온라인 게임 종합지수 순위(9월 26일 현재)
- Shanda, 'Dragon Nest' 개발사 Eyedentity Games 인수

Others

- NC소프트, PopCap 게임 아시아 퍼블리싱 담당
- Disney, 인도 모바일 게임 시장 진출

Hitachi의 'Game Cloud Service', 소셜 게임 업체들에게 호평

■ Hitachi, 게임 업체 대상 클라우드 서비스 'Game Cloud Service' 인기

- ▶ Hitachi Software Engineering은 2009년 11월부터 'Game Cloud Service'를 제공하고 있으며, 이 서비스를 채택하는 소셜 게임 업체들이 점점 증가하고 있어 화제임
 - 소셜 게임이 인기가 높아짐에 따라 서버 운영이 게임 운영 시 중요 요인으로 부상하고 있으며, 이에 따라 클라우드 서비스 도입 또는 검토 중인 게임 업체들이 늘고 있음
 - 'Game Cloud Service'는 이미 일본 최대 SNS 회사의 온라인 및 모바일 게임 타이틀의 개발 환경 및 서버 환경으로 이용되고 있음

■ 'Game Cloud Service', 온라인 게임 업체의 서버 과잉 투자 리스크 절감 효과

- ▶ 게임 업체는 온라인 게임 서비스 개시 혹은 서비스 중인 게임의 유저 수 증감 등 다양한 국면에 맞춰 서버 환경을 변경해야하기 때문에, 이러한 서버 인프라에 대한 투자가 주요 과제가 되고 있음
 - 즉, 서비스 개시 시의 유저 수나 그 후의 유저 증감 추이를 예측하는 게 쉽지 않은 만큼 안정적인 서비스 제공을 위해서는 예측 범위 이상의 과잉 서버 투자가 불가피하며 향후 서비스 종료 후에도 자산 관리상의 이유에서 서버를 유휴 자산으로 떠안을 수밖에 없는 상황
- ▶ 게임 타이틀의 라이프 사이클 중 각 단계나 상황에 따라 서버 리소스를 유연하게 증감할 수 있다면 게임 회사의 인프라 기반 투자나 운영비용 절감으로 이어질 것이라는 생각에 등장한 것이 'Game Cloud Service'임
 - Hitachi의 클라우드 서비스 'SecureOnline'는 ISMS(Information Security Management System)에 준거한 Hitachi의 데이터 센터와 VPN 접속해 서버 인프라를 필요한 시기에 필요한 만큼 이용하는 서비스(월 정액제)이며, 'Game Cloud Service'는 同 'SecureOnline'을 기반으로 하고 있음
 - 'Game Cloud Service'는 단기(1개월), 중기(2년), 장기(3년 이상)의 3가지 요금 메뉴를 제공하고 있으며 이들 요금 메뉴를 1개 혹은 2개 이상 조합해 이용 가능함. 즉, 유저 증감에 맞춰 요금 체계를 선택할 수 있기 때문에 낭비가 없는 서버 인프라 이용을 실현하고 적정 비용을 도출해 낼 수 있음.
 - 서버뿐 아니라 네트워크 기기나 Load Balancer 등 네트워크 주변 환경까지 종합적으로 지원함으로써 게임 회사가 콘텐츠에만 전념할 수 있는 서버 환경 구축을 추진 중임
- ▶ Flash를 사용한 게임이 많은 만큼 리치 콘텐츠로 인한 네트워크 부하를 절감하는 기능인

CDN(Contents Delivery Network)과의 연계를 향후 우선 제공 메뉴로 상정하고 있으며, 보안면에서 클라우드 서비스와 물리 서버를 연계 이용할 수 있도록 하는 서비스 역시 준비 중이라고 함

일자: 2010년 8월 27일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2029>

CrowdStar, Drecom과의 제휴 통해 일본 소셜 게임 시장 진출

■ 美 소셜 게임 개발사 CrowdStar, 日 Drecom과의 제휴를 통해 일본 소셜 게임 시장에 적극 진출 중

- ▶ 미국 유명 소셜 게임 개발사 CrowdStar가 2009년 12월에 체결한 일본 Drecom과의 제휴를 더욱 강화한다고 발표함
 - Drecom은 CrowdStar의 게임 타이틀 'Happy Aquarium', 'Happy Island'을 현지화 시켜 mixi, GREE, Hangame 등의 일본 내 SNS에 제공하고 있음. 한편, CrowdStar는 'Quiz Planet', 'Happy Petz', 'Zoo Paradise', 'Hello City' 등의 게임 타이틀 역시 Facebook에 제공하고 있는 만큼, 향후에는 이들 타이틀 역시 Drecom이 일본 시장에 출시할 것으로 전망됨
 - [참고] CrowdStar는 Facebook에 15개 게임 타이틀을 제공하고 있으며, 월간 Active 유저 수는 약 5,000만 명에 달함
- ▶ CrowdStar는 이번 제휴 강화에 대해, "CrowdStar는 Drecom과의 제휴를 강화해 향후 더욱 많은 타이틀을 일본 시장에 투입할 예정이다. CrowdStar는 작년 일본 시장 진출 이후, 이미 일본 소셜 게임의 Pioneer가 되었으며 이에는 Drecom과의 협업이 크게 기여했다"고 평가함

일자: 2010년 8월 26일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2022>

DeNA, 라이벌 GREE의 미투 전략에 강력한 대응 조치

■ DeNA, 'GREE 플랫폼에 게임 제공 시 자사 모바일 플랫폼에 트래픽을 할당하지 않겠다' 선언

- ▶ 일본 최대의 휴대폰 포털사이트인 '모바일타운'을 운영하는 DeNA가 2010년 7월 말부터 8월 초에 걸쳐 소셜 게임 업체를 대상으로, 경쟁사인 'GREE 플랫폼에 소셜 게임을 제공하면 모바일타운에서 제공하는 게임에 트래픽을 할당하지 않겠다'고 통보함
 - 현재, 모바일타운과 GREE는 둘 다 플랫폼을 개방하고 있으며, 3rd Party의 소셜 게임을 일정 심사를 거친 후 서비스 하고 있음
 - 모바일타운은 2010년 1월부터 단계적으로 플랫폼을 개방해 현재는 완전 개방 상태임. 한편, GREE는 2010년 6월부터 단계적으로 개방 레벨을 올리고 있으며 8월 10일에 제 2차 선행 개방 파트너 소셜 게임 업체들에 의한 게임 제공이 예정되어 있었으나 DeNA의 통제로 인해 개방 계획에 차질이 발생함

■ GREE의 모바일타운 미투 전략이 DeNA의 공격적인 대응을 불러

- ▶ DeNA의 모바일타운이 성공한 이후 GREE는 지인 네트워크형 SNS에서 방향을 틀어 Biz 모델을 모바일 아바타 중심 SNS로 변모시켰으며, 이때부터 DeNA와 GREE간 뿌리 깊은 경쟁 구도가 시작됨
 - 모바일타운 대 GREE 경쟁 구도의 경우, DeNA의 서비스나 광고 전략, 플랫폼 개방 등을 GREE가 추종하는 미투 전략을 취하고 있어 DeNA는 모바일타운에서 쌓은 노하우가 GREE로 흘러가는 것을 염려하는 상태임
 - DeNA는 자사 플랫폼만의 정체성을 확립함으로써 차별화를 도모하고자 하고 있으며, 이를 위해 각 소셜 게임 개발사에게는 새로운 장르의 게임 제작을 촉구하고 있음
 - 한편, 소셜 게임 업체들에 대해, GREE에 게임을 제공하면 현재 모바일타운에서 제공 중인 게임을 포함해 향후 모바일타운 게임에 트래픽을 할당하지 않겠다는 이야기까지 언급되고 있음

■ 향후에도 소셜 게임 업체의 약자적 위치는 개선 가능성 낮아

- ▶ 이번 DeNA의 조치는 GREE의 수익 분배율 개선, 화면 개선 등 선순환을 이끌어낸 측면도 있지만 소셜 게임 업체는 어느 상황에서나 약자임이 드러난 사건이기도 함
 - GREE는 플랫폼 개방을 주창하면서도 매출의 수익 분배율이 회사별로 달랐던 데다가, mixi의

8대 2나 모바게타운의 7대 3에 비해 낮은 5대 5의 계약을 체결한 곳도 많았다고 하는데, 이번 DeNA측의 조치로 인해 매출 수익 분배율을 모바게타운과 같은 7대 3으로 공통화했음

- 소셜 게임 업체들은 8월 10일 이후 각자의 향후 행보를 잠정적으로 정했다고 볼 수 있음. 다만, 현 시점에서 모바게타운에서의 매출이 높은 경우 DeNA의 조치에 따를 수밖에 없지만 향후 GREE가 매력적인 플랫폼으로 정착한다면 소셜 게임 업체들의 환승도 일어날 수 있을 것임. 하지만, 모바게타운을 운영 중인 DeNA의 파워가 소셜 게임 시장에서 매우 강력한 만큼, 일개 소셜 게임 업체가 거대 플랫폼 제공 업체와 대등하게 거래하는 것은 상당히 어려울 것임

일자: 2010년 8월 20일

출처: <http://jp.techcrunch.com/archives/jp20100820mobage-town-open-games-matter/>

벤처 캐피탈 DCM과 Incubate Fund, 신생 게임 개발사에 1,200만 달러 투자

■ 신생 소셜 게임 개발사 Pokelabo, 1,200만 달러 투자 유치 성공

- ▶ 모바일 게임에서 인기를 구가 중인 소셜 게임 '사무라이전사', '야큐도모(야구친구)' 개발사 Pokelabo가 美 벤처 캐피탈 DCM과 Incubate Fund(DeNA가 자금 제공 중)에서 약 1,200만 달러를 조달함
 - DCM과 Incubate Fund가 각각 절반 씩 출자한 형태이며, Incubate Fund로서는 Pokelabo가 첫 번째 투자 업체이기도 함
 - DCM은, 현재 북미에서는 Zynga가 소셜 게임 업계의 수위 기업으로 등극한 상태이지만, 모바일/스마트 폰 영역에서는 아직 독보적인 기업이 탄생하지 않았다고 보고, 새로운 투자처 모색을 위해 모바일 게임 개발사를 지속적으로 찾아왔으며 이에 Pokelabo가 선정된 것임
 - 2007년 11월 설립된 Pokelabo에 대해 10억 엔이라는 증자액이 출자된 것은, IT 신생 기업에 대한 투자로는 상당한 규모이며, 특히 일본 소셜 게임에 특화된 기업이 이 정도의 자금을 조달한 것은 처음 있는 일임
- ▶ 모바일 소셜 게임 배급사의 플랫폼 개방을 순풍으로 삼아 크게 성장한 Pokelabo는 이번 출자를 통해 한층 더 성장한다는 공격적인 목표를 세우고 있음
 - '사무라이전사'는 모바일 게임 플랫폼 개방 시에 공개된 게임으로 2010년 3월에 등록 유저 수 100만 명을 넘었고, 현재는 200만 명 정도로 추정됨. 월 매출은 1억 엔에 육박하는 것으로 추정되는 등, 모바일 게임 플랫폼 개방 후 3rd Party 개발사에 의한 공전의 소셜 게임 히트작이 되었음
 - '야큐도모' 역시 2010년 4월 모바일 게임에서 공개된 게임으로 2010년 6월에는 이용자 수가 100만 명을 넘었으며, 매출 역시 1억 엔에는 미치지 못하지만 수천 만 엔 후반 대에 이를 것으로 추정됨
 - 조달한 금액의 사용 용도로는 인재 채용 및 게임 프로모션을 위한 광고비가 거론되고 있으며, 특히 인력에 대해서는 현 40명의 사원을 100명까지 늘릴 계획임. 이외, 해외 진출에도 의욕적으로 연내에는 iPhone용 애플리케이션도 영어권으로 출시할 예정임

일자: 2010년 9월 1일

출처: http://jp.techcrunch.com/archives/jp20100901pokelab-gets-12million_dollar/

게임과 교육의 접목, 학습에 긍정적인 효과 낳아

■ 교육기업 Benesse, CEDEC 2010에서 '게임닉스'를 교육에 접목한 사례 소개

- ▶ CEDEC 2010(CESA 개발자 컨퍼런스) 첫날인 2010년 8월 31일, 교육관련 기업 Benesse 소속의 오오모리씨가 게임닉스(game-nics)의 교육 이용 노력에 관련해 DS용 두뇌 게임 '특점력 학습 DS'를 통한 실증 실험 성과와 게임닉스 이론을 이용한 학습 게임의 유효성에 대해 강연했음
 - 게임닉스 제창자 사이토 아키히로씨에 의하면, 게임의 재미는 '스트레스와 해방의 루프'에 의해 발생되며 이를 유저에게 체험시키기 위해서는 그 이외의 스트레스를 가능한 한 제로로 해야 함. 이를 기반으로 업계 내에서 독자적으로 발효한 방법론이 게임닉스임
 - 사이토씨는 '스트레스와 해방의 루프'는 학습 구조와 동일하며, 게임닉스를 활용하면 어떠한 복잡한 학습 내용을 요구하는 것이라도 목표를 가지고 즐겁게 진전시킬 수 있는 콘텐츠가 실현 가능하다고 보고 있음
 - [참고] 게임닉스란, 리츠메이칸 대학 영상학부 교수 사이토 아키히로씨가 제창하고 있는 이론으로 TV처럼 매뉴얼을 읽지 않고도 누구라도 보기만 해도 사용법을 알 수 있고 모르는 사이에 능숙하게 사용할 수 있는 제품을 만들기 위한 UI에 관한 노하우의 총칭. 직감적인 UI, 매뉴얼이 필요 없는 조작 이해, 빠져드는 연출과 단계적 학습 효과, 게임의 외부화의 4가지 요소로 구성됨
 - [참고] 빨간펜 학습지로 유명한 Benesse는 패밀리콤 초기부터 Nintendo와 협력해 카세트테이프 내장형 '스터디 박스'라는 학습 툴을 개발해 왔으며, 그 후 발표한 학습용 휴대형 하드웨어 '포켓 챌린지'는 12년 간 본체 120만대, 소프트 누계 700만 본의 롱런 상품이 됨. 현재는 DS용 학습 소프트 '특점력 학습 DS'를 판매하고 있으며, 전체 26개 타이틀, 누계 판매 82만장의 히트 상품. 현재의 추정 유저 수는 21만 명.

■ 게임닉스가 접목된 학습 소프트웨어가 학습 동기 향상에 기여한다는 긍정적인 결과

- ▶ 리츠메이칸 대학 부속 중학교에서 '특점력 학습 DS'를 이용한 실증 실험을 실행한 결과, 게임닉스가 접목된 학습 소프트웨어가 학습 동기를 향상시킨다는 긍정적인 결과를 얻었음
 - 실험 내용은 '특점력 학습 DS'를 희망자에게 2주간 빌려주고 겨울 방학 동안 자택학습에 사용하도록 했다. 그 결과 테스트 성적과 사용량에 상관관계가 보일 뿐 아니라 기간 내 사용일수가 최대 요인인 것이 판명됨. 그 중에서도 '단기간에 가능하다', '학습 템포가 좋다', '음악이나 효과음이 좋다', '외우고 있다는 실감이 난다' 는 등의 게임닉스적인 요소가 학습 지속에 긍정적인 효과를 내고 있음이 드러났음

- 오오모리씨는 학습 빈도가 향상된 학생에게는 전체적인 학습 습관 형성이 이루어져 전체적인 성적 향상으로 이어질 것이라고 분석했음. 실제로 '특점력 학습 DS'를 높은 빈도로 플레이 한 학생의 성적은 향상되었음. 이는 게임닉스적인 학습 콘텐츠가 학습에 관한 긍정적인 이미지 형성을 강화하고 부정적인 요인을 배제함으로써 학습 능력 향상 효과가 나타나는 것이 아닌가 하는 새로운 가설을 내놓음
- ▶ 한편, 오오모리씨는 전자교과서의 도입 촉진을 비롯해 디바이스와 교육에 관한 논의가 가속 중이라고 소개하면서, 일련의 실증 실험 등에서 디바이스나 통신 환경을 정비하는 것이 아이들의 학습 의욕 향상으로 직결되는 것은 아니라고 지적함. 즉, 디바이스 등 하드웨어의 교체만으로 아이들의 학습 습관이 변하는 것은 아니라고 주장하면서 하드웨어가 아니고 소프트웨어가 선행되는 논의가 필요하다는 의견을 덧붙임

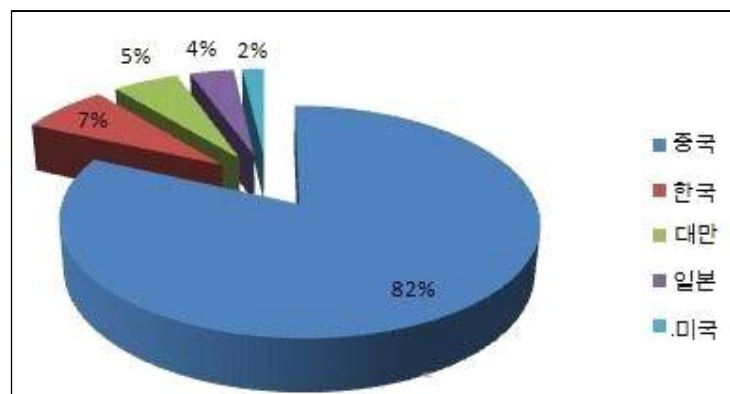
일자: 2010년 9월 6일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2093>

중국, 8월 중 신작 온라인 게임 53종 출시, 전년 동기 대비 20% 증가

■ 중국 게임 전문 커뮤니티인 '17173 닷컴'에 따르면, 중국 온라인 게임 시장에서 지난 8월 한 달 동안 테스트를 시작한 신작 온라인 게임은 모두 53종에 달해 지난해 같은 기간의 43종에 비해 20% 증가함

- ▶ 중국에서 매년 여름방학·휴가 기간 테스트에 들어가는 온라인 게임은 수량과 유형 면에서 가장 풍부한데, 이는 무엇보다 학교 방학의 영향을 받기 때문임. 8월은 중국 학생들의 여름 방학 기간으로 게임 업체들에게 중요한 시기이며, 게임업체들은 각종 온라인 게임 신작을 출시해 게이머들을 끌어 들이고 있음
- ▶ 먼저, 지난 8월 한 달 동안 테스트를 실시한 53종의 게임 가운데 '공개 테스트'에 들어간 온라인 게임은 전체의 13%로 다른 시기에 견주어 증가세가 두드러짐. '비공개 테스트' 게임은 38%, '내부 테스트' 게임은 33%, '스트레스 테스트' 게임은 16%를 각각 차지함
- ▶ 특히 중국에서 자체 제작한 온라인 게임이 45종에 달해 82%를 차지하며 중국산 게임이 주류를 이뤘으며, 중국 업체의 자체 개발 풍조가 갈수록 강해지고 있음. 이어 한국산 온라인 게임이 4종(7%)를 차지한 데 이어, 대만산 온라인 게임이 3종(5%), 일본산 온라인 게임 2종(4%), 미국산 온라인 게임은 1종(2%)를 기록함
 - 중국 업체가 자체 개발한 게임이 대량으로 나타나고 있지만, 게임의 품질 면에서는 아직 개선의 여지가 많고, 동질화 문제를 해결하는 데도 여전히 시간이 필요한 실정임



- ▶ 게임 유형을 보면, 8월 중 테스트가 시작된 53종의 온라인 게임 가운데 'MMORPG'는 47종으로 90%에 달함. 이어 'FPS'가 4%, '캐주얼·스포츠'는 6%를 차지함. 이는 중국 온라인 게임 시장에서 MMORPG가 절대적으로 우세를 점하고 있다는 것을 보여주고 있음
 - 캐주얼 온라인 게임 장르에서는 중국 텐센트(腾讯)의 '스피트QQ', 'QQ현무'를 비롯해 한국산

온라인 게임 '오디션(劲舞团)', '카트라이더(跑跑卡丁车)'이 시장을 주도하고 있으며, 후속 게임은 매우 부족한 상황임. 이들 게임의 지위는 당분간 단기간에 쉽게 흔들리지 않을 것으로 예상됨

- FPS장르의 경우, 지난 상반기 중 우수 게임이 매우 드물었으나, 하반기 들어 '서든 어택'과 '어나더 데이' 등 한국 FPS 게임이 서비스됨에 따라 '카운트 스트라이크 온라인'과 '크로스 파이어'가 분할하고 있는 중국 FPS 게임 시장 상황도 새로운 전기를 맞이할 것으로 전망됨

▶ 온라인 게임 그래픽 면에서는 3D 게임의 비중이 58%로 절반을 넘었으며, 2D 게임이 25%, 2.5D 게임은 17%를 각각 차지함

- 3D 게임이 시장에서 절대적인 우세를 보였지만, 현재 중국의 전체 온라인 게임 시장 점유율 면에서는 2D와 2.5D 게임이 여전히 주류를 차지하고 있음
- 3D 게임 수량의 우위는 3D 게임이 추세라는 점을 증명하는 동시에 많은 업체들의 개발이 점차 3D 게임으로 방향을 바꾸고 있다는 점을 보여주고 있음
- 하지만 이처럼 3D 게임이 많은 상황에서 성공을 거둔 게임의 수가 매우 적은 점은 중국 내 3D 게임 개발 능력에서 여전히 개선돼야 할 여지가 많다는 것을 설명하고 있음

일자: 2010년 9월 24일

출처: www.17173.com

중국 3D 온라인 게임 화면 품질에서 한국 게임 뛰어 넘어

■ 중국산 온라인 게임들의 화면 기술(품질)이 한국 온라인 게임을 앞질러

- ▶ 글로벌 시장 조사 업체인 Ipsos의 중국지사(www.ipsos.com.cn)는 지난 8월 중국에서 서비스되고 있는 주류 3D 온라인 게임 가운데 시장 점유율과 게이머 인지도 면에서 상위에 있는 8개의 온라인 게임을 선정해, △게임 장면 화면, △인물 조형, △전체 느낌 등 3가지 부문에 대한 블라인드 테스트(Blind Test)를 실시함
 - 8개 온라인 게임을 보면, 중국산 게임은 △'쑤시앤(寻仙, Journey to Fairyland)', △'룽텡세계(龙腾世界, Kingdom Tales)', △'텐샤2(天下2, The World II)', △'완메이국제(完美国际, Perfect World International)', '젠샤칭위앤3(剑侠情缘3, Swordsman 3)', '쥬시앤2(诛仙2, Legend of Chusen II), 미주·유럽의 게임으로는 △'월드 오브 워크래프트(魔兽世界, World of War craft, WOW), 한국의 게임으로는 △'아이온(永恒之塔, AION)'임
 - Ipsos는 지난 8월 상하이(上海), 광저우(广州), 우한(武汉) 등 3개 지역에서 각각 게임 이용자 300명(지난 1개월 내 MMORPG 게임을 이용한 16~25세의 게이머. 고교생·대학생·직장인 각 100명)씩 총 900명을 대상으로 방문 조사를 실시함
 - Ipsos는 게임 업체와 게임 명칭을 사전에 설문 참여자에게 알리지 않는 상황에서 진행하는 블라인드 테스트 방식을 채택함. Ipsos는 조사 대상인 각 8개 게임에서 여섯 단락의 동영상을 녹화한 뒤 설문 참여자에게 보여 주면서 동영상 내용에 대한 평점을 매기게 함

■ 중국에서 서비스되는 국내외 3D MMORPG 화면 평가 결과

- ▶ Ipsos가 8월 중 중국 게이머를 대상으로 실시한 조사 결과, 첫째 중국 게이머들은 3D 온라인 게임 화면 전체 표현에 대해 기본적으로 만족하고 있다. 주류 3D 온라인 게임들의 화면 부문 평점은 6~8점 사이다. 총 평점 상에서 큰 득점 차이는 나타나지 않았다. 하지만 각 화면 지표 상에서 비교적 뚜렷한 득점 차이를 보이고 있음
- ▶ 둘째, 이번 블라인드 테스트 결과, 중국산 온라인 게임은 우수한 하드웨어 실력을 드러내 보이면서 장면과 인물 부문 뛰어나고 돋보이고, 표현력에서 한국계 온라인 게임을 앞지른 것으로 나타남
 - 한국산 온라인 게임은 그 동안 줄곧 화면의 정교하고 아름다움 면에서 이름을 얻어 왔지만, 이번 블라인드 테스트에서 한국의 '아이온'은 인물 외관도 가장 높은 평점을 받음
 - 하지만 '아이온'은 장면과 인물 관련 화면 기술(품질)의 종합 평점 상에서 중국 온라인 게임 '텐샤(天下)2'와 '젠샤칭위앤3'에 뒤진 것으로 나타났다. 총득점에서도 '텐샤2'와 '젠샤칭위앤3'

도 '아이온'을 앞서며 각각 2, 3위를 차지했다. '젠샤칭위엔3'은 인물 동작과 기능 효과의 우수로 인물 종합 득점에서 1위에 오름

- 중국의 '텐샤2'는 0.01점의 아주 작은 열세로 '월드 오브 워크래프트'에게 전체 순위에서 2위를 차지함. 하지만 장면 부문의 평가에서 '텐샤2'는 뛰어나고 아름다운 풍격과 웅장한 건축, 아름다운 야경 등에서 2위보다 0.4점 앞서는 점수로 장면이 가장 아름다운 온라인 게임으로 꼽힘

일자: 2010년 9월 12일

출처: www.ipsos.com.cn

중국 온라인 게임 종합지수 순위(9월 26일 현재)

■ 중국의 대표적인 인터넷 포털인 시나(新浪, www.sina.com)는 게임 관련 코너를 운영하고 있으며, 온라인 게임에 대한 자체 조사를 바탕으로 정기적으로 '시나 중국 온라인 게임 순위(CGWR: China Games Weight Rank)'를 발표하고 있음

- ▶ 'CGWR'은 중국 내륙과 홍콩, 마카오, 대만 지역에서 테스트와 운영되고 있는 모든 온라인 게임을 대상으로 하고 있음
- ▶ 시나가 선정한 전문가 평가 테스트 팀은 게임(8개 항목, 20개 분류)에 대해 평가 테스트를 실시하고 점수를 매긴 뒤 종합 점수(1점~10점) 'CGWS(China Games Weight Score)'를 산출하고, 이를 바탕으로 순위를 매김

순위	게임명	장르	개발업체	점수	서비스 상황
1	월드 오브 워크래프트(WOW, 魔兽世界)	3D RPG	블리자드	9.50	상용서비스
2	검협정연 온라인판3(剑侠情缘网络版3)	3D RPG	킹소프트(金山软件)	9.13	상용서비스
3	유성호접검(流星蝴蝶剑) 온라인	3D RPG	나인유(久游网)	9.08	비공개 테스트
4	드래곤 네스트(龙之谷)	3D RPG	아이덴티티 게임즈	8.97	공개 테스트
5	신병전기(神兵传奇)	3D RPG	나인유(久游网)	8.96	내부 테스트
6	신마대륙(神魔大陆)	3D RPG	완미시공(完美时空)	8.95	비공개테스트
7	칭기스칸(成吉思汗)2	3D RPG	기린게임(麒麟游戏)	8.93	비공개 테스트
8	던전앤파이터(地下城与勇士)	MMORPG	네오플(넥슨)	8.83	상용서비스
9	강용지검(降龙之剑)	2D RPG	완미시공(完美时空)	8.75	내부 테스트
10	천녀유혼(倩女幽魂) 온라인	2.5D RPG	넷이즈(网易)	8.72	비공개 테스트
11	아이온(永恒之塔)	3D RPG	엔씨소프트	8.68	상용서비스
12	크로스파이어(穿越火线)	FPS	스마일게이트	8.66	상용서비스
13	오디션(劲舞团)	댄스	티쓰리엔터테인먼트	8.65	상용서비스
14	몽환서유(梦幻西游)	MMORPG	넷이지	8.58	상용서비스
15	아이카(创誓记)	3D RPG	한빛소프트	8.57	공개 테스트
16	대명용권(大明龙权)	MMORPG	상하이자유(上海佳游)	8.56	비공개 테스트
17	무림지존(武林至尊)	2.5D RPG	뉴웨이과기(纽维科技)	8.50	비공개테스트
18	성진변(星辰变)	MMORPG	산다(盛大)	8.47	비공개 테스트
19	대화서유2(大话西游2)	MMORPG	넷이지	8.43	상용서비스
20	선경전설(仙境传说)	MMORPG	그라비티(GRAVITY)	8.36	상용서비스

- ▶ 게임 평가 테스트의 8개 항목은 △음향 효과(게임의 화면, 엔진, 음악, 시각효과, 장면 제작 등), △시스템 특색(요금 방식, 연령·성별 적합 등), △게임 대입감(게임 플레이, 세계관, 사용자 인터페이스 등), △게임 유희성(개인·팀 게이머, 친구 맺기 방식, 단체형, 경쟁성, 최종 내용, 최고등급 등) △직업 설정(게임의 직업 분류, 전직 존재 유무, 직업 균형성 등) △발전 지속성(게임의 국내

외 테스트 시간, 업데이트 속도, 온·오프라인 활동 등) △고객서비스 질(게임 계정의 안전 정도, 충전 방식, 고객센터 전화, 고객센터 인원 수 등) △업체 종합 지수(업체 지명도, 업체의 기타 게임 품질, 업체의 시장 가치, 업체 규모, 게임 업체 추천 지수 등)을 포함

일자: 2010년 9월 26일

출처: <http://games.sina.com.cn>

Shanda, 'Dragon Nest' 개발사 Eyedentity Games 인수

■ Shanda, Eyedentity Games 9,500만 달러에 인수

- ▶ Shanda가 2분기 실적 발표 자리에서 'Dragon Nest' 개발사 Eyedentity Games의 지분 100%를 9,500만 달러(1,200억 원)에 인수한다고 발표함. 인수 절차는 9월 안으로 마무리될 계획
 - Eyedentity Games는 Shanda에 인수된 후에도 독립적으로 운영될 예정이며, 'Dragon Nest'의 차기작도 예정대로 진행될 계획임
- ▶ Shanda는 2007년 'Dregon Nest'가 출시되었을 때 Eyedentity Games와 중국 내 퍼블리싱 관련 제휴를 체결한 바 있음. 이후 2009년 7월 'Dregon Nest'가 중국내 출시되었고, 현재 120만 명 이상 수용 규모의 서버를 운영할 정도로 중국 내 인기가 높은 게임으로 자리 잡음
 - 'Dregon Nest'의 중국 내 인기가 이번 Shanda의 Eyedentity Games 인수에 상당 부문 영향을 미친 것으로 평가됨
- ▶ Eyedentity Games는 웹젠 출신의 이은상 대표와 'Kingdom Under Fire'시리즈를 개발한 오태훈 이사, 'Huxley'의 아트디렉터인 박정식 이사가 2007년 설립한 신생 개발사임
 - 'Dregon Nest'는 Eyedentity Games의 첫 타이틀로, 한국, 중국, 일본 등에서 좋은 성과를 거두고 있음
 - 일본에서는 월평균 20억 원 이상의 매출을 거두고 있으며, 중국에서는 출시 초기 60만 명의 동시 접속자 수를 기록함

일자: 2010년 9월 8일

출처:

http://news.mmosite.com/content/2010-09-08/shanda_acquired_dragon_nest_developerEyedentity_games.shtml

NC소프트, PopCap 게임 아시아 퍼블리싱 담당

■ PopCap의 캐주얼 게임 14종, NC소프트 게임 포털 Plaync에서 서비스

- ▶ NC소프트는 캐주얼 게임 대표 주자인 PopCap과 'PopCap World'의 아시아 퍼블리싱 관련 제휴를 체결했으며, 대표작을 온라인화하여 게임 포털인 Plaync에서 선보일 예정임
- ▶ 'PopCap World'는 PopCap의 대표 게임 14종을 모아놓은 캐주얼 온라인 게임으로 'Bejeweled 2'를 비롯해 'Zuma', 'Plants vs. Zombies' 등의 총 15억 건 이상 다운로드 된 인기 게임들로 구성되어 있음
 - 'PopCap World'는 13개의 싱글게임(standalone game, 1인용 게임)과 1개의 멀티게임(multiplay game, 다인용 게임)으로 구성되어 있으며, 친구맺기, 채팅, 게임별 랭킹 등 온라인 커뮤니티 기능도 함께 제공함
- ▶ 이번 계약을 통해 NC소프트는 다양한 연령층이 즐길 수 있는 캐주얼 콘텐츠를 확보했으며, PopCap은 아시아 시장 진출을 위한 발판을 마련하게 됨
- ▶ 'PopCap World'는 올해 11월 오픈 예정이며, 모든 게임은 한글화되어 서비스될 예정임
 - NC소프트는 9월 14일 Plaync(www.plaync.co.kr)에 티저사이트를 오픈했으며, 게임 동영상과 함께 'PopCap World'의 주요 게임 3가지를 미리 체험할 수 있는 플래시 버전의 게임을 순차적으로 업데이트 할 계획임

일자: 2010년 9월 14일

출처: <http://www.next-gen.biz/news/popcap-teams-with-ncsoft-for-multiplayer-service>

Disney, 인도 모바일 게임 시장 진출

■ Disney, 3G 기반 모바일 콘텐츠 공급 관련 인도 통신사업자와 협의 중

- ▶ Disney Interactive Media Group의 Nitin Chawla 이사는 NewsWire18와의 인터뷰에서 “인도의 통신사업자와 3G 기반 모바일 콘텐츠와 관련해 논의 중이다. 하지만 자세한 사항은 아직 공개할 수 없다”고 언급함
- ▶ 아울러 Chawla 이사는 “우리는 Disney 애니메이션, 'Lost' 같은 TV드라마 시리즈, 영화 등 다양한 영상 콘텐츠를 확보하고 있으며, 모바일 게임 콘텐츠도 약 150여개를 보유하고 있다”면서 “이와 관련해 인도 통신 사업자들에게 부가가치를 제공할 수 있을 것”이라고 단언함
- ▶ 인도 통신사업자들은 앞으로 3~4개월 안에 3G서비스를 제공할 예정으로, 향후 인도 이통사의 무선 데이터 매출은 전체 매출의 10~14%를 차지할 것으로 전망됨(SMS 매출은 4~5% 수준)
- ▶ Disney는 3G 서비스 출시를 시작으로 향후 4~5년 안에 무선 데이터 매출이 20~30% 정도 늘어날 것으로 예상하고 있으며, 당분간 이 시장을 집중적으로 공략할 계획임

일자: 2010년 9월 15일

출처:http://telecomyatra.afaqs.com/news/?sid=1897_Disney+dials+Indian+telecos+for+3G+content+mobile+games

South America

- Ubisoft, 브라질 내 게임 개발 활동 축소

Ubisoft, 브라질 내 게임 개발 활동 축소

■ Ubisoft는 올해 연말 안에 브라질 내 자사 게임 스튜디오에서 이뤄지는 게임 개발 활동의 규모를 줄여 나갈 것이라고 발표

- ▶ Ubisoft는 시장 상황 악화를 이유로 지난 2008년 설립된 브라질 상파울루 게임 개발 스튜디오를 축소기로 결정
 - 이 스튜디오는 Ubisoft의 첫 번째 남미 지역 개발 스튜디오로 2008년 설립됐으며, 가족 및 소녀 시장을 겨냥한 Nintendo DS용 캐주얼 게임인 Imagine 시리즈를 개발해 왔음
 - 20여명의 인력으로 시작된 이 스튜디오는 당초 200명 가까이 인력을 확대할 계획이었으나 별 성과를 거두지 못 하고 사업 축소
 - Ubisoft는 2009년 브라질 게임 개발사 Southlogic도 인수했으나, 이 역시 개발 계획이 축소 될 전망
 - 앞으로 개발 스튜디오들을 축소된 규모로 운영할지 완전히 폐쇄될지는 미정

■ 남미 게임 시장 상황 악화와 Ubisoft 사업 방향 재조정이 원인

- ▶ Ubisoft의 브라질 지역 개발 스튜디오들은 주로 Nintendo DS용 캐주얼 게임들을 개발해 왔으나 최근 Nintendo 게임 콘솔 판매가 급감하면서 경영 목표 달성에 실패
 - 2009년부터 Nintendo Wii와 DS 판매량이 급격히 줄어들면서 Ubisoft의 Nintendo용 게임 매출도 급감
 - 캐주얼 게임보다는 하드코어 게임에 주력하기로 한 Ubisoft의 정책 변화도 영향을 미친 것으로 보임
 - 브라질 게임계는 게임에 대한 고율의 세금 등 브라질의 열악한 게임 산업 환경이 영향을 미친 것으로 보고 아쉬워하는 분위기임

일자: 2010년 9월 28일

출처:

<http://wp.clicrbs.com.br/canaldosgames/2010/09/28/bomba-ubisoft-fechara-as-portas-no-brasil/>